**Aplicação .ASP**

Na página inicial da aplicação ASP.NET o cliente irá se deparar com uma loja dos produtos base. Esses produtos base podem ser selecionados como base para criação de outros produtos personalizados. No centro da tela, quadrados mostraram imagens de teclados e seus respectivos preços. Em cada quadrado existiram dois botões: um para comprar o produto, e outro para customizá-lo. Ao clicar no botão “comprar”, o cliente será levado a uma tela de pagamento com o cadastro das informações necessárias. Após preencher corretamente os dados produto será liberado para entrega.

Caso o cliente clique em customizar, ele será levado a uma página de demonstração do software (aplicação c#) que é utilizada para customização dos produtos, juntamente a um botão que efetuará o download da aplicação (também poderá ser possível acessá-la pelo menu).

Em todas as páginas da aplicação web, haverá um botão de cadastro/login onde o usuário poderá se cadastrar ou logar em sua conta liberando o acesso a compra de produtos.

Haverá também a área do “fale conosco”, onde o cliente poderá tirar dúvidas e terá o endereço da loja física assim como as redes sociais para contato.

**Aplicação C#**

Na interface, o cliente se deparará com uma interface amigável. No canto da tela, há um menu, com informações da conta. Navegando pela aplicação, será possível customizar os teclados: mudar as cores de determinados botões, mudar as fontes dos botões (designs pré-hdefinidos), mudar fonte das teclas, mudar cor do teclado, customização do formato das bordas do teclado (arredondado, reto, pontudo), material (a troca do material limita algumas funções, como, por exemplo, a cor); escolher se o teclado será terá iluminação em cada uma das teclas e a cor individual de cada uma delas, mecânico ou membrana e o tipo de switch. Depois, a equipe de análise o julgará para ver se é possível ou não de ser projetado.

Terá uma tela com a divisão entre os diferentes tipos de personalização para que o usuário não se confunda.

**Aplicação Java**

2 níveis de acesso: Funcionário e Gerente Geral

O sistema funciona assim: o cliente, pela Aplicação C#, faz a customização do produto que quer comprar, e, depois de pronto, o requerimento do pedido vai para o funcionário, que é um analista que validará cada projeto feito por cada cliente. Ao validar, este projeto então é mandado para o gerente.

**Funcionário**:

* Analisa os projetos;
* Valida os projetos;
* São divididos por periféricos;
* Conversa com os clientes para falar o porquê que não foi aceito tal Projeto.

**Gerente:**

* Recebe os projetos validados pelos funcionários;
* Atualiza as informações das peças já produzidas e quais já foram enviadas;
* Pode ver o que os funcionários estão fazendo.
* Recebe as informações gerais de produção. Ex.: quais peças estão sendo feitas, quais estão prontas, quais estão sendo enviadas para os clientes, assim como o gerente parcial;
* Vê as estatísticas de produção. Ex.: quais as customizações mais pedidas, de qual região vem os pedidos (gráfico), etc.
* Atualiza as informações do site e da aplicação C#. Ex.: Conforme as estatísticas, coloca-se mais “presets” no site e na aplicação C#.

**Aplicação Mobile (Android)**

Essa aplicação servirá como uma rede social com recursos limitados. O foco é exibir customizações de outras pessoas para inspiração. Ao abrir o app o usuário terá de fazer o login e assim verá publicações de outros usuários e podendo também realizar suas próprias publicações das suas customizações feitas na aplicação C#.

**Parte financeira (Lucro)**

Quando o cliente irá pagar?

1. Caso queira enviar o produto para análise (x% do produto total);

2. Caso queira aumentar o tamanho de sua galeria (taxa fixa);